EN-200S
取扱説明書
保証書付

・ご使用の前に「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。
・本書は、お読みになった後も大切に保管してください。

CASIO®

はじめに ・・・・・・・・・ 8
各部のはたらき ・・・ 20
「百ます計算」対応機能 ・ 24
脳鍛1（虫食い計算）・・ 34
脳鍛2（2桁計算） ・・ 40
脳鍛3（計算順序）・・ 46
成績を呼び出す ・・・ 53
電　卓 ・・・・・・・・・・・ 61

安全上のご注意

このたびは本機をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使いください。

⚠ **警告**	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険が想定される内容を示しています。
⚠ **注意**	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

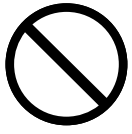
⃠記号は「してはいけないこと」を意味しています（左の例は分解禁止）。

●記号は「しなければならないこと」を意味しています。

⚠ 警告

電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。



- 分解しない、ショートさせない
- 加熱しない、火の中に投入しない

- 充電しない
- 極性（＋と－の向き）に注意して正しく入れる

⚠ 警告

ボタン電池について

- ボタン電池を取り外した場合は、誤って電池を飲むことがないようにしてください。特に小さなお子様にご注意願います。
- ボタン電池は小さなお子様の手の届かない所へ置いてください。万一、お子様が飲み込んだ場合は、ただちに医師と相談してください。

火中に投入しない

本機を火中に投入しないでください。
破裂による火災･けがの原因となります。

⚠ 注意

電池について

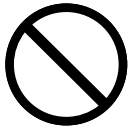
電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。

- 本機で指定されている電池以外は使用しない

- 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく

⚠ 注意

表示画面について



- 表示画面を強く押したり、強い衝撃を与えないでください。液晶表示画面のガラスが割れてけがの原因となることがあります。
- 液晶表示画面が割れた場合、表示画面内部の液体には絶対に触れないでください。皮膚の炎症の原因となることがあります。

- 万一、口に入った場合は、すぐにうがいをして医師に相談してください。
- 目に入ったり、皮膚に付着した場合は、清浄な流水で最低15分以上洗浄したあと、医師に相談してください。

目　次

安全上のご注意 ・・表紙の裏
**はじめに ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

脳鍛1(虫食い計算)・・34
四則演算(＋－×÷)の種類を指定して50問出題する(50問モード)・・・34
2分間出題する(2分モード)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・37
脳鍛2(2桁計算)・・40
四則演算(＋－×÷)の種類を指定して出題する(20問モード)・・・・40
÷(わりあまり算)の場合の操作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・43
脳鍛3(計算順序)・・46
たし算(＋)、ひき算(－)を指定して20問出題する(20問モード)・・・46
2分間出題する(2分モード)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・49
成績を呼び出す・・・53
「百ます計算」対応機能の成績を呼び出す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・53
脳鍛1(虫食い計算)の成績を呼び出す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・55
脳鍛2(2桁計算)の成績を呼び出す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・57
脳鍛3(計算順序)の成績を呼び出す・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・59
電卓・・61
基本計算例・・・62

キーを間違えて押したときは ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・65
ゴハサン(クリア)にしたいときは ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・66
エラー(“E”表示)になったときは ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・66
困ったときは ・・67
リセット(初期化) ・・・68
電源について ・・69
電池交換のしかた ・・・70
電池の取り扱い上の注意 ・・・72
成績記録グラフ ・・・74
仕様 ・・78
監修者について ・・・79
保証・アフターサービスについて ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・80
お客様ご相談窓口 ・・83
保証規定 ・・・85
保証書

はじめに

本機に搭載されている「百ます計算」および「百ます」に関する機能は、機能を限定した「百ます計算」対応の機能です。

本機の「百ます計算」対応機能は、「陰山メソッド」(次ページ)として、教育者、保護者から注目を集めている陰山英男先生の監修をもとに商品化したものです。
本機では「百ます計算」対応機能に加えて、脳を鍛える機能として以下の3種類の脳鍛機能も搭載しています。

●虫食い計算　●2桁計算　●計算順序

※本機は医療機器ではありません。脳を鍛える効果については個人差があります。

本機および本書で使用している「百ます計算」、「徹底反復」、「陰山メソッド」は、小学館の商標です。
©HIDEO KAGEYAMA, SHOGAKUKAN 2007
「脳鍛」はカシオ計算機(株)の商標です。

「陰山メソッド」について

陰山英男先生が小学校教育の実践のなかであみだした、学力を効率的に向上させるための方法論。

その特徴は、「読み書き計算」をはじめとする基礎の徹底反復にあります。
中でも「百ます計算」はその効果が子どもと大人を問わず、実験的に確かめられております。

小学館の「陰山メソッド」シリーズは累計450万部が発行され、全国の教育者・保護者の圧倒的な支持を集めています。

（小学館調べ）

本機の特長

本機では、「百ます計算」対応機能の強化を中心に、次のような特長を備えています。

- ４つの脳鍛機能を搭載
  - 「百ます計算」対応機能
  - 脳鍛１（虫食い計算）
  - 脳鍛2（2桁計算）※新機能
  - 脳鍛3（計算順序）※新機能

- 「百ます計算」対応機能の強化
  - 出題数の選択（100問／50問／20問）が可能
  - 前回の出題内容の繰り返しが可能（計算リピート機能）

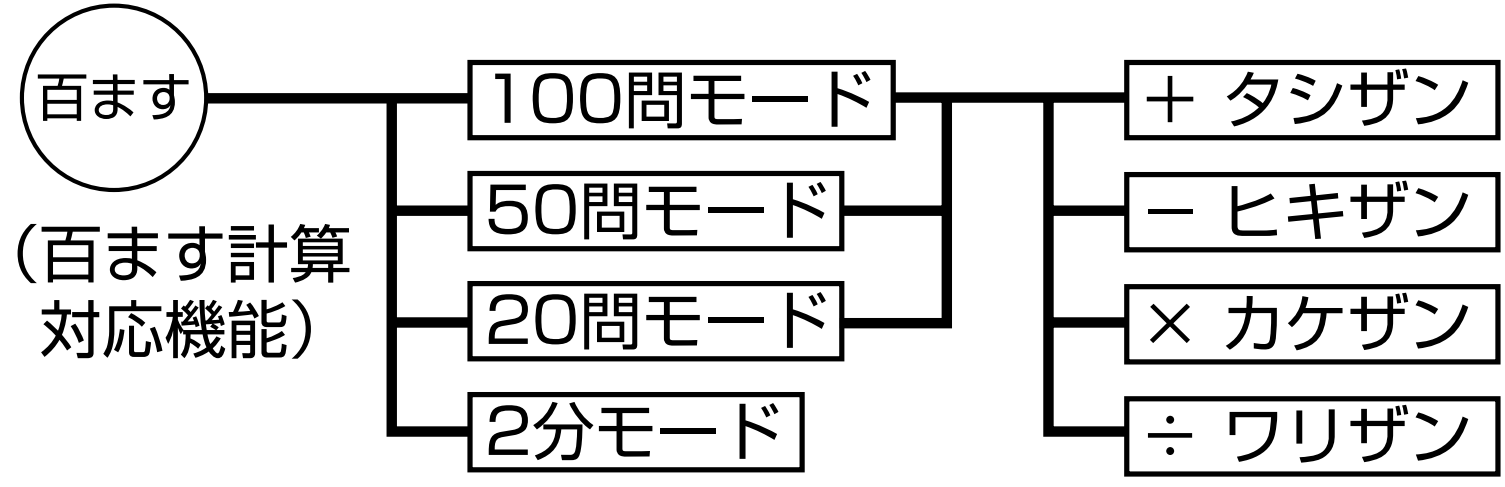
- わかりやすい3つの成績表示
  - 前回と今回の点数を比較して表示(「百ます計算」対応機能のみ)
  - 最高記録の「上位3件」を表示
  - 成績の履歴を10件表示(「百ます計算」対応機能以外では5件表示)

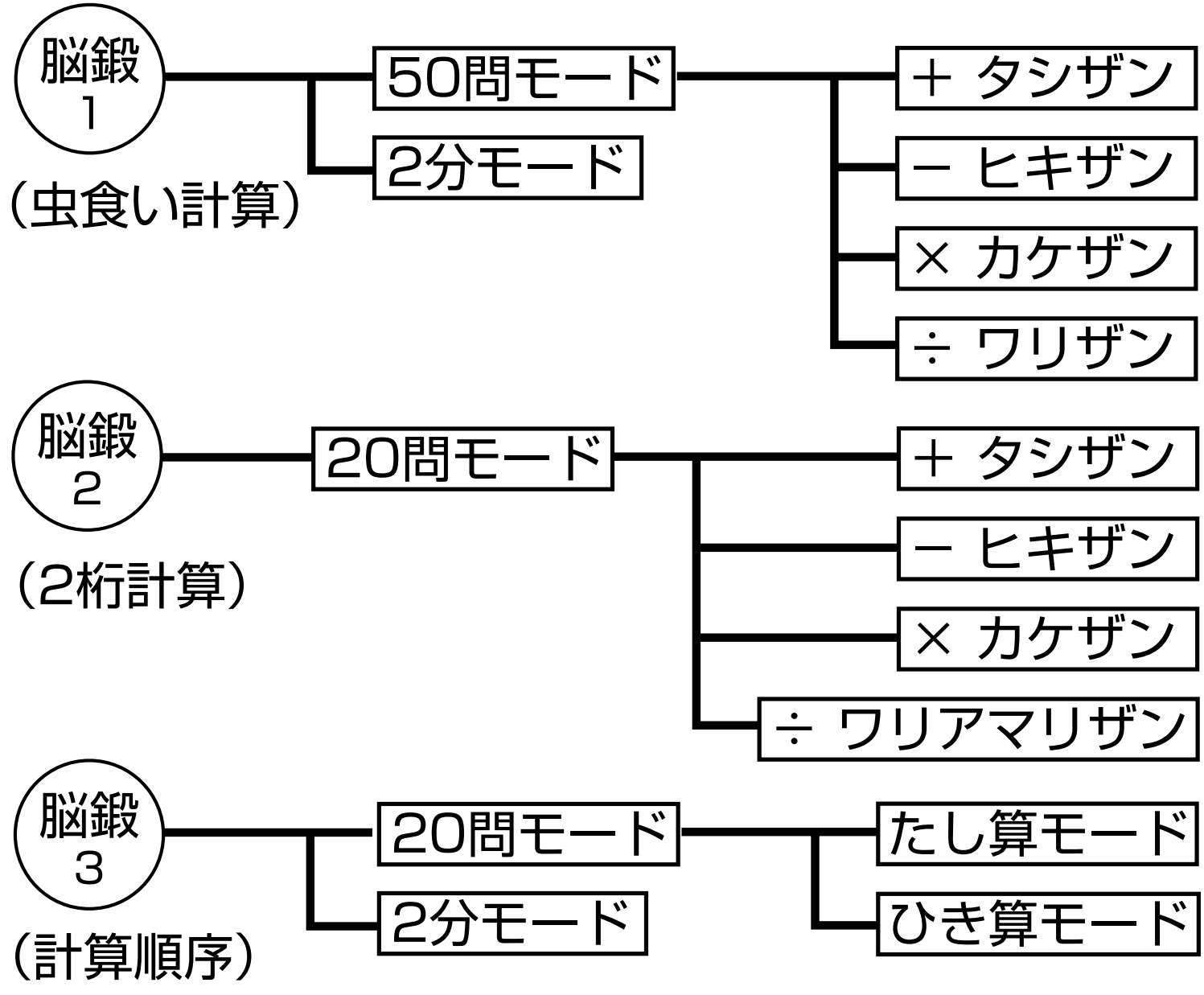
- ヒント機能
  脳鍛3(計算順序)の解答時にヒント表示が可能

- 電卓機能の強化
  メモリー計算、%計算が可能

「脳鍛機能」と「モード」の一覧

本機の「脳鍛機能」と「モード」の一覧は次の通りです。「百ます計算」対応機能、脳鍛1（虫食い計算）、脳鍛2（2桁計算）では、四則演算（＋－×÷）を指定して計算することができます。




脳鍛
1
（虫食い計算）
50問モード
2分モード
＋ タシザン
－ ヒキザン
× カケザン
÷ ワリザン
脳鍛
2
（2桁計算）
20問モード
＋ タシザン
－ ヒキザン
× カケザン
÷ ワリアマリザン
脳鍛
3
（計算順序）
20問モード
2分モード
たし算モード
ひき算モード

＊付属の電池は、工場出荷時より微少な放電による消耗が始まっています。そのため、製品の使用開始時期によっては、所定の使用時間に満たないうちに寿命となることがあります。あらかじめご了承ください。

電源を入れる・切る

- 電源が切れている状態で[AC入]を押すと、電源が入ります。
- 電源が入っている状態で㊀を押すと、電源が切れます。

APO機能(オートパワーオフ機能)について

本機はムダな電力消費を防ぐため、一定時間キーを押さないでいると、自動的に電源が切れるようになっています。AC入を押すと、再び電源が入ります。「電卓機能」で電源が切れるまでの時間は約6分です。「脳鍛機能」では、画面の上に表示される時間表示が止まってから約6分です。

ブザー音を設定する

操作中に鳴るブザー音の「鳴る／鳴らない」を設定することができます。
最初の設定は「鳴る」に設定されています。

❶ 百ます 脳鍛1 脳鍛2 脳鍛3のいずれかを押します。

❷ ♪ 1つ消すを押す度に、ブザー音の「鳴る／鳴らない」の設定が切り替わります。
ブザー音を「鳴る」に設定すると、画面の左に「♪」マークが表示されます。

※電卓機能を使用しているときは、ブザー音の設定はできません。

使用上のご注意

●本機は精密な電子部品で構成されています。データが正常に保持できなくなったり、故障の原因になりますので、以下のことに注意してください。

- 落としたり、「強い衝撃」、「曲げ」、「ひねり」などを加えないでください。
  また、ズボンのポケットに入れたり、硬いものと一緒にカバンに入れないようにご注意ください。
- ボールペンなど尖ったものでキー操作しないでください。
- 液晶表示部に強い力を加えたり、ボールペンなど尖ったもので突いたりしないでください。液晶画面はガラスでできていますので、傷ついたり、割れることがあります。
- 分解しないでください。分解により故障した場合は、保証期間内でも有料修理となります。
- 静電気が発生しやすい場所では使わないでください。

●**極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。**
低温では表示の応答速度が遅くなったり、点灯しなくなったりします。また、直射日光の当たる場所や窓際または暖房器具の近くなど、極端に温度が高くなる場所には置かないでください。ケースの変色や変形、または電子回路の故障の原因になります。

●**湿気やほこりの多い場所での使用や保管は避けてください。**
水が直接かかるような使用は避けるとともに、湿気やほこりにも十分ご注意ください。電子回路の故障の原因になります。

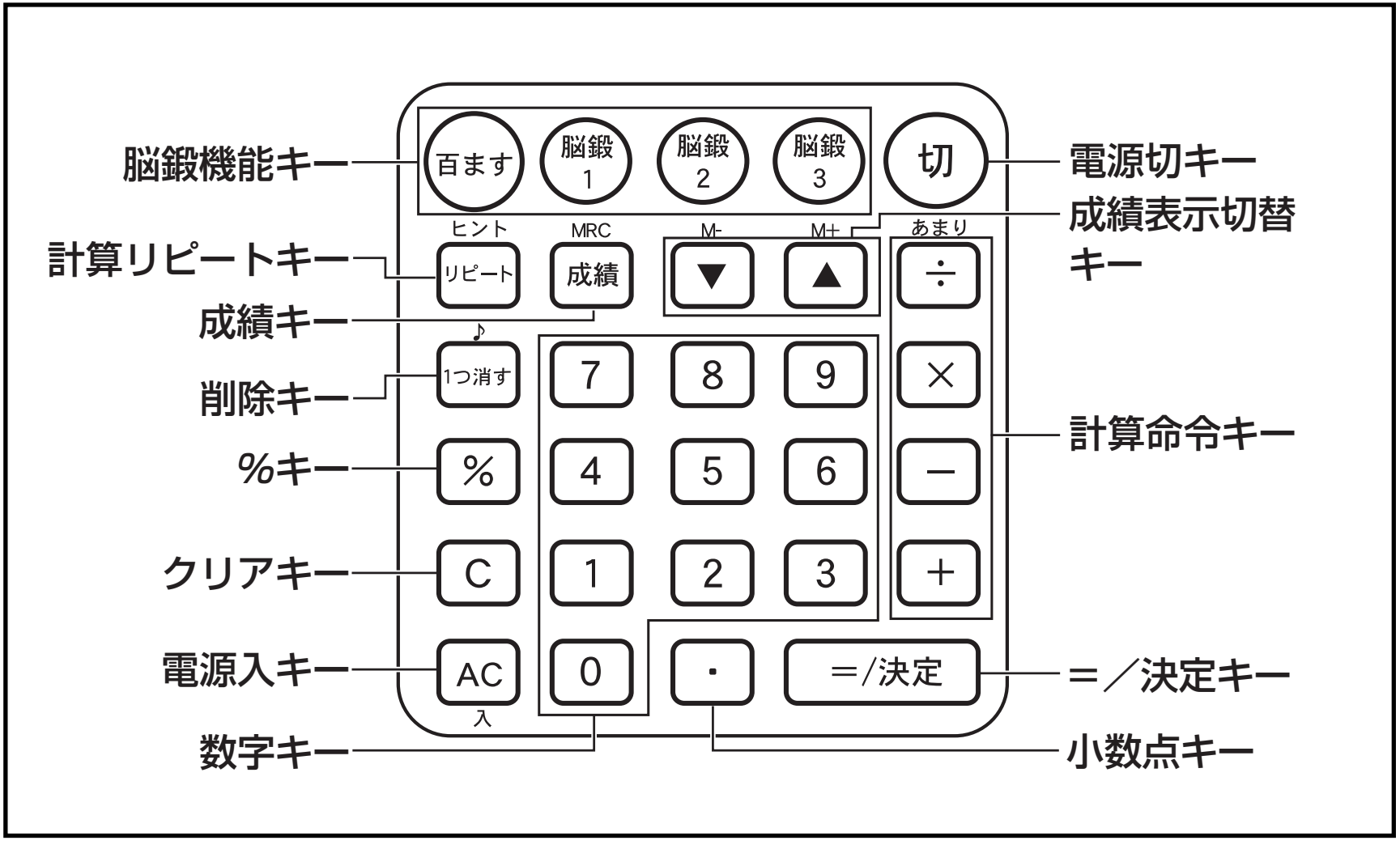
●**お手入れの際は、乾いた柔らかい布をご使用ください。**
特に汚れがひどい場合は、中性洗剤液に浸した布を固くしぼっておふきください。なお、シンナーやベンジンなどの揮発性溶剤は使用しないでください。キーの上の文字が消えたり、ケースにシミをつけてしまう恐れがあります。

●**電卓本体に無理な力を加えると、破損や故障の原因となります。**

■あらかじめご承知いただきたいこと

- 本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
- 本書の内容については万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤りなど、お気付きのことがありましたらご連絡ください。
- 本書の一部または全部を無断で複写することは禁止されています。また、個人としてご利用になるほかは、著作権法上、当社に無断では使用できません。
- 本書および本機の使用、故障・修理などによりデータが消えたり変化したことで生じた損害、逸失利益、または第三者からのいかなる請求につきましても、当社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。
- 取扱説明書に記載している画面やイラストは、実際の製品と異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

各部のはたらき


脳鍛機能キー
計算リピートキー
成績キー
削除キー
%キー
クリアキー
電源入キー
数字キー
電源切キー
成績表示切替キー
計算命令キー
＝／決定キー
小数点キー
百ます
脳鍛1
脳鍛2
脳鍛3
切
ヒント
MRC
M-
M+
あまり
リピート
成績
▼
▲
÷
1つ消す
7
8
9
×
%
4
5
6
−
C
1
2
3
＋
AC
入
0
・
＝/決定

電源入キー(AC入)

- 電源を入れるときに押します。
- 電卓機能を使うときに押します。
- 電卓機能で置数をすべてクリアするときに押します。

電源切キー(切)

電源を切るときに押します。

脳鍛機能キー(百ます)(脳鍛1)(脳鍛2)(脳鍛3)

脳鍛機能を選択するときに押します。

計算リピートキー(ヒント リピート)

- 「百ます計算」対応機能で、リピート(繰り返し)計算をするときに押します。それにより、一層の「徹底反復」学習が実践できます。
- 脳鍛3(計算順序)で、ヒントを見るときに押します。

成績キー(MRC 成績)

- 脳鍛機能の成績を呼び出すときに押します。
- 電卓機能で独立メモリーに記憶されている数値を表示·削除するときに押します。

削除キー（♪ 1つ消す）

- 入力した数値を削除するときに押します。
- 脳鍛機能でブザー音の設定をするときに押します。

%キー（%）

電卓機能で%計算をするときに押します。

クリアキー（C）

- 入力した数値を削除するときに押します。
- 電卓機能で置数をクリアするときに押します。

成績表示切替キー（M− ▼ M+ ▲）

- 成績を見るときに前後の表示に切り替えるときに押します。
- 電卓機能でメモリー計算をするときに押します。

＝／決定キー（=/決定）

計算結果を表示させるとき、項目の決定をするときなどに押します。

計算命令キー(＋ ー × ÷(あまり))

- 計算命令(＋、ー、×、÷)をするときに押します。
- 脳鍛機能で出題方法の選択をするときに押します。
- 「2桁計算」のわり算で、あまりを入力するときは÷(あまり)を押します。

数字キー

数字を入力するときに押します。

小数点キー(・)

小数点を入力するときに押します。

「百ます計算」対応機能

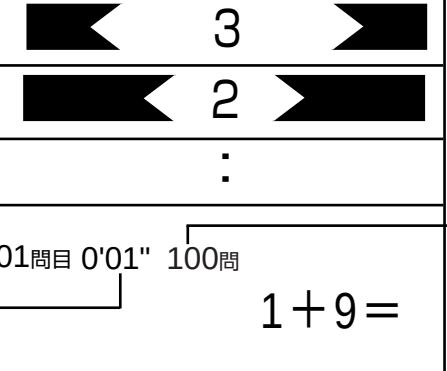
「百ます計算」に対応した機能です。(※8ページの説明をご覧ください)。
2つの出題方法から選ぶことができます。

- 四則演算(＋－×÷)の種類を指定して出題する
  - 100問出題する(100問モード)
  - 50問出題する(50問モード)
  - 20問出題する(20問モード)
- 2分間出題する(2分モード)

四則演算(＋－×÷)の種類を指定して出題する

	操作方法	画面表示	補　足
1	(百ます)を押します。 「百ます」と表示された後、 右の画面になります。	100問 100モンモード ＋－×÷ HELLO	

	操作方法	画面表示	補　足
2	もう一度、百ますを押します。	50問 50モンモード ＋－×÷ HELLO	百ますを押すたびに、モードが100問→50問→20問→2分→100問と切り替わります（2分モードの操作方法については、30ページをご参照ください）。
3	百ますを何回か押して、「100モンモード」の画面に戻します。	100問 100モンモード ＋－×÷ HELLO	ここでは、この100問モードの操作例を示します。50問/20問モードの操作は、出題数以外は100問モードと同様です。
4	＋ － X ÷のいずれかを押して計算の種類を選びます。ここでは＋を押します。	100問 ＋　タシザン　OK? HELLO	＋ － X ÷を押すたびに計算の種類が切り替わります。

	操作方法	画面表示	補　足
5	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。		最初の問題が表示されます。
6	答えを入力します。 ここでは1 0を押します。	01問目 0'07" 100問 1＋9＝ = 10	入力を間違えたときは、1つ消すまたはCを押して、再度、入力します。
7	=/決定を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 0'08" 100問 2＋9＝ =	答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示された後、次の問題が出題されます。
8	操作6と7を繰り返していき、100問の出題に答えます。	100問目 2'33" 100問 5＋6＝ = 11	最後に100問目の解答を入力します。

	操作方法	画面表示	補　足
9	=/決定を押します。 「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。 最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	☜ セイセキ ☜ 100問 ○98　×2 2'34"	○が正解数、×が不正解数、下の表示が解答時間を示します。
10	=/決定を押します。 前回の成績との比較が表示されます。成績が上がったときは「セイセキアップ」、下がったときは「セイセキダウン」と表示された後、前回と今回の点数が表示されます。	⇧セイセキアップ⇧ 100問 ゼンカイ　コンカイ 点数 50　76	画面下に表示される点数は、正解率と解答時間から算出された数値です。正解率が高く、解答時間が早いほど高い点数となります。

- 途中で中断したいときはAC入を押すと、電卓機能に戻ります。
- 解答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数、時間、点数が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また履歴が10件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（53ページ）。
- 入力桁数は最大3桁です。
- 最後に行った問題は本機に記憶されており、同じ計算を繰り返す（計算リピート）ことができます（32ページ）。

●「百ます計算」対応機能での学習の進め方の例

ここでは、「陰山メソッド」に基づく、「100問/50問/20問モード」の効果的な学習の進め方の例をご紹介します。

1．「100問/50問/20問モード」(24ページ)では、四則演算(＋－×÷)の各演算ごとに、一定期間、継続的に学習をしましょう。

学習の順番：たし算→ひき算→かけ算→わり算

2．上記の各演算ごとに「2週間」続けて、継続効果の確認をすることをおすすめします。成績を記録して評価するために、グラフの記入をおすすめします。グラフは74ページの「成績記録グラフ」をコピーしてお使いください。

3．一日の学習は、朝夕にそれぞれ2回以上を繰り返しチャレンジしてください。

4．上記1～3を毎日欠かさず繰り返すことで、「徹底反復」の習慣を身につけましょう。

●「百ます計算」対応機能の点数表示について

「百ます計算」対応機能の点数表示(27ページ)は、到達目標の明確化と継続学習のモチベーション維持を目的としています。相対的な優劣を評価するものではありません。

・「正しく」解くことが、第一の目標です。
・「速く正しく」は、その次の目標です。

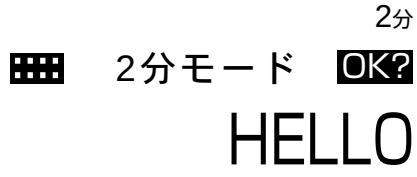
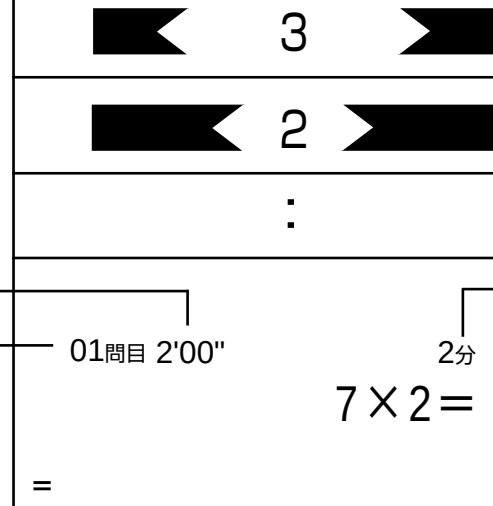
昨日の自分よりも成長しているかを実感することが重要です。
毎日の学習により、少しずつでも成績がアップするようにがんばりましょう。

また、各モードの目標とする時間は以下の表の通りです。全問正解で目標時間を達成すると、点数は100点になります。

モード	＋－×	÷
20問モード	24秒	36秒
50問モード	60秒	90秒
100問モード	120秒	180秒

※上記時間よりも速く全問正解した場合は、100点以上も！
※点数表示は、「正解率」と「解答時間」から算出した数値です。
※点数表示は、本機のオリジナル機能です。

2分間出題する(2分モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	百ます を押します。 「百ます」と表示された後、 右の画面になります。		
2	百ます を3回押します。		百ます を押すたびに、 モードが切り替わります。
3	=/決定 を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→ 「スタート!!」と表示され て、出題が開始されます。		四則計算(＋－×÷)が順 不同に出題されます。 出題数は100問です。

	操作方法	画面表示	補　足
4	答えを入力します。 ここでは[1] [4]を押します。	01問目 1'56" 2分 7×2= =14	入力を間違えたときは、[♪ 1つ消す]または[C]を押して、再度、入力します。
5	[=/決定]を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 1'54" 2分 3+6= =	答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示された後、次の問題が出題されます。
6	操作4と5を繰り返していき、2分間で、できるだけ多くの問題に答えてください。	46問目 0'05" 2分 12÷3= =	残り時間が5秒になると、時間表示が点滅します。
7	残り時間が0秒になると、出題が終了し、「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	☎ セイセキ ☎ 2分 ○45　×2 2'00"	○が正解数、×が不正解数を示します。 [=/決定]を押すと、操作2に戻ります。

- 途中で中断したいときは[AC入]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 2分以内に100問の出題に答えると、その時点で正解数、不正解数およびその時点の時間が表示されます。
- 正解数と時間が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また、履歴が10件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（53ページ）。
- 入力桁数は最大3桁です。

前回と同じ計算を繰り返す（計算リピート）

100問/50問/20問モードの四則演算では、前回と同じ計算を繰り返す（計算リピート）ことができます。
※わり算は繰り返すことはできません。

	操作方法	画面表示	補　足
1	百ますを押します。 「百ます」と表示された後、右の画面になります。	100問 100モンモード ＋－×÷ HELLO	

	操作方法	画面表示	補　足
2	百ますを押して、繰り返し計算したいモードを表示させます。ここでは、100問モードのままとします。	100問 100モンモード ＋－×÷ HELLO	
3	＋ － Ｘのいずれかを押して計算の種類を選びます。ここでは＋を押します。	100問 ＋　タシザン　OK? HELLO	わり算(÷)は繰り返すことはできません。
4	ヒント リピートを押します。 画面に「クリカエシ」→「3」→「２」→「１」→「スタート!!」と表示されて、前回と同じ出題が開始されます。	クリカエシ 3 2 ： 01問目 0'01" 100問 1＋9＝ = 現在の出題数 経過時間 現在のモード	

・これ以降の操作は、26ページの操作6からの手順と同様です。

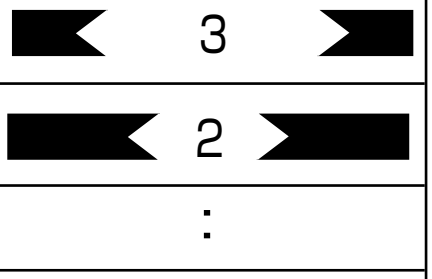
脳鍛１（虫食い計算）

「９×　＝５４」など空白になっている部分に正解の数字を入力します。
2つの出題方法から選ぶことができます。

- 四則演算（＋－×÷）の種類を指定して50問出題する
- 2分間出題する

四則演算（＋－×÷）の種類を指定して50問出題する（50問モード）

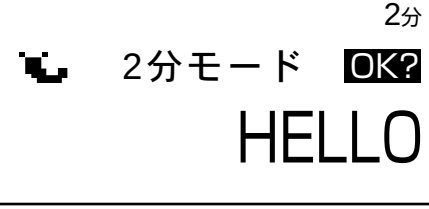
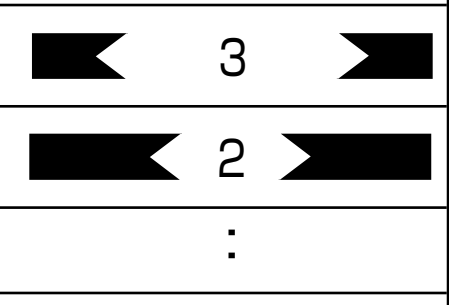
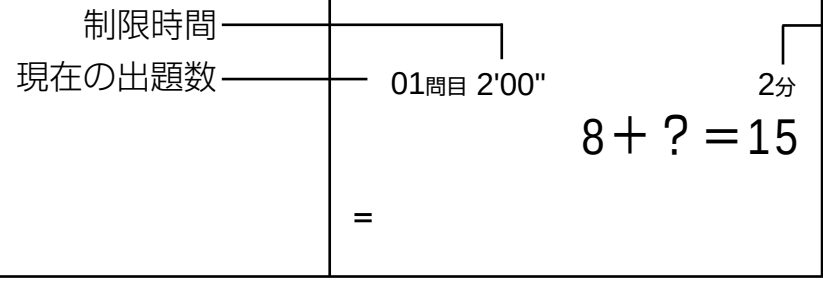
	操作方法	画面表示	補　足
1	脳鍛１を押します。 「虫くい」と表示された後、右の画面になります。	50問 50モンモード ＋－×÷ HELLO	
2	＋ －［X］［÷］のいずれかを押して計算の種類を選びます。 ここでは＋を押します。	50問 ＋　タシザン　OK? HELLO	＋ －［X］［÷］を押すたびに、計算の種類が切り替わります。

	操作方法	画面表示	補　足
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。		最初の問題が表示されます。空白の部分に「？」が点滅します。
4	答えを入力します。 ここでは3を押します。	01問目 0'08"　50問 9＋？＝12 =　3	入力を間違えたときは、1つ消す（♪）またはCを押して、再度、入力します。
5	=/決定を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 0'17"　50問 7＋？＝15 =	答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示されて、正解するまで次の問題に進むことはできません。

	操作方法	画面表示	補　足
6	操作4と5を繰り返していき、50問の出題に答えます。	50問目 3'45"　50問 8＋？＝10 ＝ 2	最後に５０問目の解答を入力します。
7	=/決定を押します。 「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。 最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	セイセキ 50問 ○48　×2 3'48"	○が正解数、×が不正解数、下の表示が解答時間を示します。 =/決定を押すと、操作１に戻ります。

- 途中で中断したいときはAC(入)を押すと、電卓機能に戻ります。
- 解答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数と時間が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また履歴が5件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（55ページ）。
- 入力可能な桁数は1桁だけです。

2分間出題する(2分モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	脳鍛1を押します。 「虫くい」と表示された後、右の画面になります。		
2	もう一度、脳鍛1を押します。		脳鍛1を押すたびに、「50問モード」と「2分モード」が切り替わります。
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	 	現在のモード 最初の問題が表示されます。 出題数は100問です。

	操作方法	画面表示	補　足
4	答えを入力します。 ここでは 7 を押します。	01問目 1'56"　2分 8＋？＝15 ＝ 7	入力を間違えたときは、 ♪ 1つ消す または C を押して、再度、入力します。
5	=/決定 を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 1'54"　2分 1？÷4＝3 ＝	答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示されて、正解するまで次の問題に進むことはできません。
6	操作4と5を繰り返していき、2分間で、できるだけ多くの問題に答えてください。	33問目 0'05"　2分 3×？＝18 ＝	残り時間が5秒になると、時間表示が点滅します。

	操作方法	画面表示	補　足
7	残り時間が0秒になると、出題が終了し、「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	☜ セイセキ ☜ 2分 ○28　×6 2'00"	○が正解数、×が不正解数を示します。 [=/決定]を押すと、操作2に戻ります。

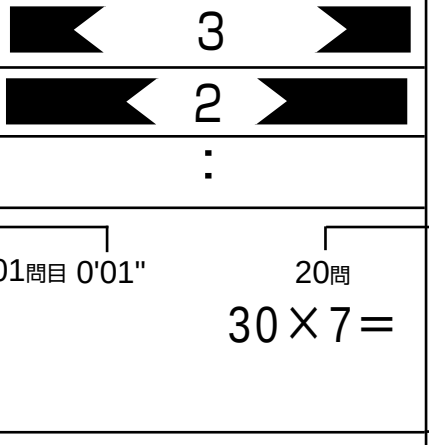
- 途中で中断したいときは[AC]（入）を押すと、電卓機能に戻ります。
- 2分以内に100問の出題に答えると、その時点で正解数、不正解数およびその時点の時間が表示されます。
- 正解数と時間が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また履歴が5件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（55ページ）。
- 入力可能な桁数は1桁だけです。

脳鍛2(2桁計算)

2桁の計算です。四則演算(＋－×÷)の種類を指定して20問出題されます。
わり算は、必ず「あまり」の出る問題が出題されます(わりあまり算)。わりあまり算では、答えに「あまり」も入力します。

四則演算(＋－×÷)の種類を指定して出題する(20問モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	(脳鍛2)を押します。 「2けたケイサン」と表示された後、右の画面になります。	20問 20モンモード ＋－×÷ HELLO	
2	＋ － X ÷のいずれかを押して計算の種類を選びます。 ここではXを押します。	20問 × カケザン OK? HELLO	＋ － X ÷を押すたびに計算の種類が切り替わります。÷(わりあまり算)を選んだ場合は43ページをご覧ください。

	操作方法	画面表示	補　足
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。		最初の問題が表示されます。
4	答えを入力します。 ここでは 2 1 0 を押します。	01問目 0'07" 20問 30×7= = 210	入力を間違えたときは、1つ消す（♪）または C を押して、再度、入力します。
5	=/決定を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 0'08" 20問 16×5= =	答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示されて、正解するまで次の問題に進むことはできません。

	操作方法	画面表示	補　足
6	操作4と5を繰り返していき、20問の出題に答えます。	20問目 2'33"　20問 12×6= =　72	最後に２０問目の解答を入力します。
7	=/決定を押します。 「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	セイセキ 20問 ○18　×2 2'34"	○が正解数、×が不正解数、下の表示が解答時間を示します。 =/決定を押すと、操作１に戻ります。

- 途中で中断したいときはAC入を押すと、電卓機能に戻ります。
- 解答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数と時間が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また履歴が5件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（57ページ）。
- 入力桁数は最大3桁です。

あまり ÷ (わりあまり算)の場合の操作

	操作方法	画面表示	補　足
1	脳鍛2を押します。 「2けたケイサン」と表示された後、右の画面になります。	20問 20モンモード ＋－×÷ HELLO	
2	あまり ÷ を押します。	20問 ÷ ワリアマリザン OK? HELLO	
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	3 2 : 経過時間 現在の出題数 01問目 0'01" 20問 現在のモード 22÷7＝ =	最初の問題が表示されます。

	操作方法	画面表示	補　足
4	答えと「あまり」を入力します。 ここでは 3 あまり ÷ 1 を押します。	01問目 0'07" 20問 22÷7＝ あまり ＝3 1	入力を間違えたときは、 ♪ 1つ消す または C を押して、再度、入力します。
5	=/決定 を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 0'08" 20問 35÷8＝ ＝	答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示されて、正解するまで次の問題に進むことはできません。
6	操作4と5を繰り返していき、20問の出題に答えます。	20問目 2'33" 20問 19÷4＝ あまり ＝4 3	最後に２０問目の解答を入力します。

	操作方法	画面表示	補　足
7	[=/決定]を押します。 「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。 最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	☜ セイセキ ☜ 20問 ○18　×2 2'34"	○が正解数、×が不正解数、下の表示が解答時間を示します。 [=/決定]を押すと、操作1に戻ります。

- 途中で中断したいときは[AC入]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 解答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数と時間が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また、履歴が5件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（57ページ）。
- 入力桁数は最大2桁です（「あまり」は1桁）。

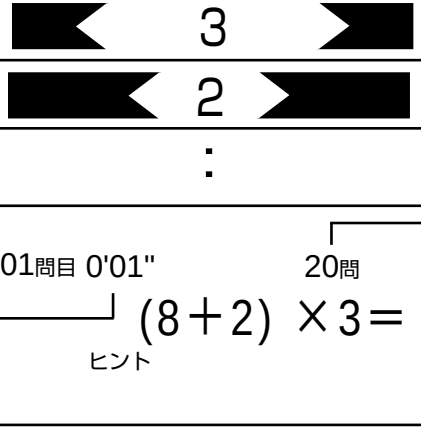
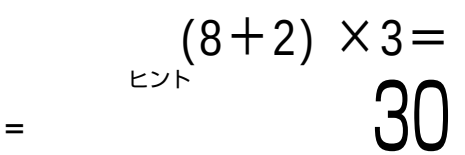
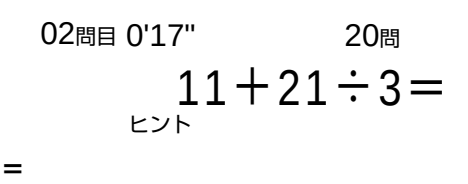
脳鍛3(計算順序)

「(30−19)×3」のような2種類の四則演算が混ざった問題に解答します。
解答のときに、答えの「ヒント」を表示することができます(ヒント機能)。
2つの出題方法から選ぶことができます。

- たし算(+)、ひき算(−)を指定して20問出題する
- 2分間出題する

たし算(+)、ひき算(−)を指定して20問出題する(20問モード)

	操作方法	画面表示	補　足
1	脳鍛3を押します。 「ケイサンジュンジョ」と表示された後、右の画面になります。	20問 ↔ 20モンモード +− HELLO	
2	+−のいずれかを押して基準となる計算の種類を選びます。 ここでは+を押します。	20問 +　タシザン OK? HELLO	+−を押すたびに、計算の種類が切り替わります。

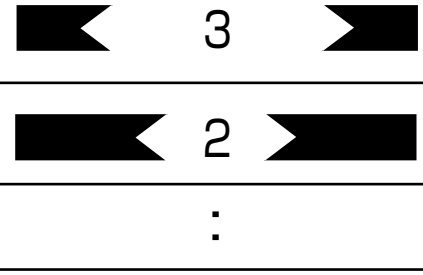
	操作方法	画面表示	補　足
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。		最初の問題が表示されます。
4	答えを入力します。 ここでは3 0を押します。		入力を間違えたときは、1つ消す（♪）または C を押して、再度、入力します。
5	=/決定を押します。 次の問題が表示されます。		答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示されて、正解するまで次の問題に進むことはできません。

	操作方法	画面表示	補　足
6	ヒント リピート を押すと、答えのヒントが１秒間表示されます。	02問目 0'17"　20問 11＋7 ヒント	ヒントは、計算の途中の答えの式が表示されます。問題が難しいときは、ヒントを活用しましょう。
7	操作4～6を繰り返していき、20問の出題に答えます。	20問目 3'45"　20問 20＋7×2＝ ヒント ＝ 34	最後に２０問目の解答を入力します。
8	=/決定 を押します。 「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。 最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	セイセキ 20問 ○18　×2 3'48"	○が正解数、×が不正解数を示します。 =/決定 を押すと、操作１に戻ります。

- 途中で中断したいときは[AC入]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 解答時間が「9分59秒」を過ぎると時間切れとなり、その時点の正解数、不正解数が表示されます。
- 正解数と時間が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また、履歴が5件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（59ページ）。
- 入力桁数は最大3桁です。

2分間出題する（2分モード）

	操作方法	画面表示	補　足
1	(脳鍛3)を押します。 「ケイサンジュンジョ」と表示された後、右の画面になります。	20問 20モンモード ＋－ HELLO	
2	もう一度、(脳鍛3)を押します。	2分 2分モード OK? HELLO	(脳鍛3)を押すたびに、「20問モード」と「2分モード」が切り替わります。

	操作方法	画面表示	補　足
3	=/決定を押します。 画面に「3」→「2」→「1」→「スタート!!」と表示されて、出題が開始されます。	 制限時間 現在の出題数 現在のモード 01問目 2'00" 2分 (30－19) ×3＝ ヒント ＝	最初の問題が表示されます。 出題数は100問です。
4	答えを入力します。 ここでは3 3を押します。	01問目 1'56" 2分 (30－19) ×3＝ ヒント ＝ 33	入力を間違えたときは、1つ消す（♪）または C を押して、再度、入力します。
5	=/決定を押します。 次の問題が表示されます。	02問目 1'54" 2分 11－21÷3＝ ヒント ＝	答えが違っていると「×マチガイ!!」と表示されて、正解するまで次の問題に進むことはできません。

	操作方法	画面表示	補　足
6	ヒント リピート を押すと、答えのヒントが１秒間表示されます。	02問目 1'54"　2分 11－7 ヒント	ヒントは、計算の途中の答えの式が表示されます。問題が難しいときは、ヒントを活用しましょう。
7	操作4～6を繰り返していき、2分間で、できるだけ多くの問題に答えてください。	33問目 0'05"　2分 1＋7×2＝ ヒント =	残り時間が5秒になると、時間表示が点滅します。
8	残り時間が0秒になると、出題が終了し、「セイセキ」と表示された後、成績が表示されます。最高記録の場合は、「シンキロク」と表示された後、成績が表示されます。	セイセキ 2分 ○28　×6 2'00"	○が正解数、×が不正解数を示します。 =/決定 を押すと、操作2に戻ります。

- 途中で中断したいときは[AC入]を押すと、電卓機能に戻ります。
- 2分以内に100問の出題に答えると、その時点で正解数、不正解数およびその時点の時間が表示されます。
- 正解数と時間が記録として上位3件まで本機に記憶されます。また、履歴が5件まで記憶されます。記憶された成績は後で呼び出すことができます（59ページ）。
- 入力桁数は最大3桁です。

成績を呼び出す

「百ます計算」対応機能、脳鍛1（虫食い計算）、脳鍛2（2桁計算）、脳鍛3（計算順序）で記憶された成績を呼び出すことができます。
上記機能の各モードごとに、最も良い成績の上位3件までが記憶されます。また、成績の履歴が「百ます計算」対応機能で10件、その他の機能で5件まで記憶されます。
すべての成績を記録しておきたいときは、「成績記録グラフ」（74ページ）をお使いください。
※成績を消去したい場合は、リセット（68ページ）を行ってください。

「百ます計算」対応機能の成績を呼び出す

	操作方法	画面表示	補　足
1	百ますを押します。 「百ます」と表示された後、右の画面になります。	100問 100モンモード ＋－×÷ HELLO	百ますを押すたびに、モードが100問→50問→20問→2分→100問と切り替わります。ここでは、100問モードの操作例を示します。50問/20問/2分モードの操作は、100問モードと同様です。

	操作方法	画面表示	補　足
2	＋ − × ÷のいずれかを押して計算の種類を選びます。 ここでは＋を押します。 ※2分モードでは、この操作は不要です。	100問 ＋　タシザン　OK? HELLO	＋ − × ÷を押すたびに、計算の種類が切り替わります。
3	MRC 成績を押します。 成績の履歴が表示されます。	100問 キロク1　○98　×2 点数 79　2'28"	履歴は１０件まで表示することができます。
4	M− ▼ M+ ▲ を押して、見たい履歴を表示させます。	100問 キロク2　○99　×1 点数 86　2'17"	
5	もう一度、MRC 成績を押します。最も良い成績が表示されます。	100問 ランク1　○100　×0 点数 113　1'46"	最も良い成績は上位３件まで表示することができます。

	操作方法	画面表示	補　足
6	M− ▼ M+ ▲ を押して、見たい成績を表示させます。	100問 ランク2　○100　×0 点数 101　　1'58"	

- 最も良い成績の上位3件が記憶されます。また、「2分モード」では、2分間で最も正解数が多い記録の上位3件が記憶されます。
- 最初の成績の設定は、「100問/50問/20問モード」が「9分59秒」、「2分モード」が「正解数：0/不正解数：100」です。

脳鍛1（虫食い計算）の成績を呼び出す

	操作方法	画面表示	補　足
1	脳鍛1 を押します。 「虫くい」と表示された後、右の画面になります。	50問 50モンモード ＋−×÷ HELLO	脳鍛1 を押すたびに、「50問モード」と「2分モード」が切り替わります。ここでは、50問モードの操作例を示します。2分モードの操作は、50問モードと同様です。

	操作方法	画面表示	補　足
2	[＋][－][×][÷]のいずれかを押して計算の種類を選びます。 ここでは[＋]を押します。 ※2分モードでは、この操作は不要です。	50問 ＋　タシザン　OK? HELLO	[＋][－][×][÷]を押すたびに、計算の種類が切り替わります。
3	[MRC 成績]を押します。 成績の履歴が表示されます。	50問 キロク1　○48　×2 3'36"	履歴は5件まで表示することができます。
4	[M− ▼][M+ ▲]を押して、見たい履歴を表示させます。	50問 キロク2　○49　×1 3'28"	
5	もう一度、[MRC 成績]を押します。 最も良い成績が表示されます。	50問 ランク1　○50　×0 2'46"	最も良い成績は上位3件まで表示することができます。

	操作方法	画面表示	補　足
6	M− ▼ M+ ▲ を押して、見たい成績を表示させます。	50問 ランク2　○50　×0 2'58"	

- 最も良い成績の上位3件が記憶されます。また、「2分モード」では、2分間で最も正解数が多い記録の上位3件が記憶されます。
- 最初の成績の設定は、「50問モード」が「9分59秒」、「2分モード」が「正解数：0/不正解数：50」です。

脳鍛2（2桁計算）の成績を呼び出す

	操作方法	画面表示	補　足
1	脳鍛2を押します。 「2けたケイサン」と表示された後、右の画面になります。	20問 20モンモード ＋−×÷ HELLO	

	操作方法	画面表示	補　足
2	[+][−][×][÷]のいずれかを押して計算の種類を選びます。 ここでは[+]を押します。	20問 +　タシザン　OK? HELLO	[+][−][×][÷]を押すたびに、計算の種類が切り替わります。
3	[MRC 成績]を押します。 成績の履歴が表示されます。	20問 キロク1　○18　×2 2'28"	履歴は5件まで表示することができます。
4	[M− ▼][M+ ▲]を押して、見たい履歴を表示させます。	20問 キロク2　○19　×1 2'36"	
5	もう一度、[MRC 成績]を押します。 最も良い成績が表示されます。	20問 ランク1　○20　×0 1'46"	最も良い成績は上位3件まで表示することができます。
6	[M− ▼][M+ ▲]を押して、見たい成績を表示させます。	20問 ランク2　○20　×0 1'58"	

- 最も良い成績の上位3件が記憶されます。
- 最初の成績の設定は、「9分59秒」です。

脳鍛3（計算順序）の成績を呼び出す

	操作方法	画面表示	補　足
1	脳鍛3を押します。 「ケイサンジュンジョ」と表示された後、右の画面になります。	20問 ↔ 20モンモード ＋－ HELLO	脳鍛3を押すたびに「20問モード」と「2分モード」が切り替わります。ここでは、20問モードの操作例を示します。2分モードの操作は、20問モードと同様です。
2	＋ －のいずれかを押して計算の種類を選びます。 ここでは＋を押します。 ※2分モードでは、この操作は不要です。	20問 ＋　タシザン OK? HELLO	＋ －を押すたびに、計算の種類が切り替わります。

	操作方法	画面表示	補　足
3	MRC 成績を押します。 成績の履歴が表示されます。	20問 キロク1　○18　×2 2'36"	履歴は5件まで表示することができます。
4	M− M+ を押して、見たい履歴を表示させます。	20問 キロク2　○19　×1 2'28"	
5	もう一度、MRC 成績を押します。 最も良い成績が表示されます。	20問 ランク1　○20　×0 1'46"	最も良い成績は上位3件まで表示することができます。
6	M− M+ を押して、見たい成績を表示させます。	20問 ランク2　○20　×0 1'58"	

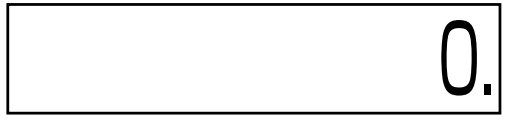
- 最も良い成績の上位3件が記憶されます。また、「2分モード」では、2分間で最も正解数が多い記録の上位3件が記憶されます。
- 最初の成績の設定は、「20問モード」が「9分59秒」、「2分モード」が「正解数：0/不正解数：20」です。

電卓

たし算やわり算などの四則演算、定数計算、%計算、メモリー計算ができます。

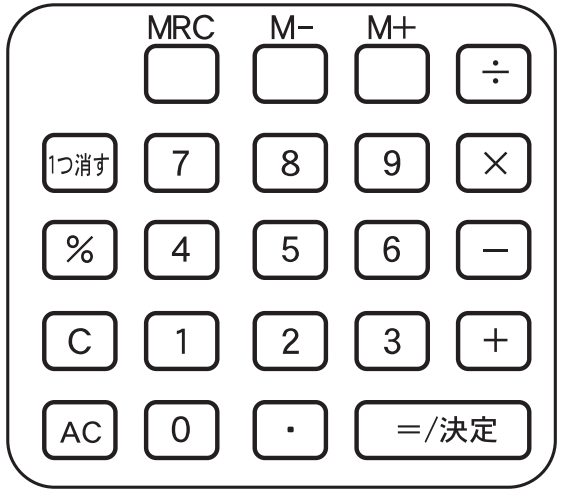
❶ AC入を押します。

電卓の画面になります。



❷ 次ページからの計算例を参考に、計算を行ってください。

電卓機能で使うキー



基本計算例

計算を始めるときは[AC]を押します。

例題	操作	表示窓
4−6=	4[−]6[=]	−2.
(1+2)÷3×4−5.5=	1[+]2[÷]3[×]4[−]5.5[=]	−1.5.
9999999999+1=	9999999999[+]1[=]	E 1.000000000
	[AC]	0.
	桁オーバーエラー	「100億」の単位
定数計算		
12+23=	23[+][+]12[=]	K 35.
45+23=	45[=]	K 68.
78+23=	78[=]	K 101.

例題	操作	表示窓
定数計算		
7−5=	5 − − 7 =	K 2.
2−5=	2 =	K −3.
2×12=	12 × × 2 =	K 24.
4×12=	4 =	K 48.
45÷9=	9 ÷ ÷ 45 =	K 5.
72÷9=	72 =	K 8.
パーセント計算		
100の5%は?	100 × 5 %	5.
100の5%増しは?	100 × 5 % +	105.
500の20%引きは?	500 × 20 % −	400.
30は60の何%か?	30 ÷ 60 %	50% → 50.
12は10の何%アップか?	12 − 10 %	20% → 20.
利益率を売価の25%と見た場合、仕入れ価格(原価)	120 + 25 %	売価 → 160.
が120円の品物の売価と利益額は?	−	利益 → 40.

例題	操作	表示窓
独立メモリー		
80×9＝720	MRC 成績 MRC 成績 *1 80 X 9 M+ ▲ *2	M 720.
−) 50×6＝300	50 X 6 M− ▼ *3	M 300.
20×3＝ 60	20 X 3 M+ ▲ *2	M 60.
計) 480	MRC 成績 *4	M 480.
	*1 独立メモリーのゴハサン(クリア)をしています。	
	*2 独立メモリーに数値を加えます。	
	*3 独立メモリーから数値を引きます。	
	*4 独立メモリーに記憶されている数値を表示します。	
修正の例		
×2+3 →○2+4＝ 6	2 + 3 C 4 =	6.
×2＋… →○2−7＝−5	2 + − 7 =	−5.
× 122 →○123	122 1つ消す ♪ 3	123.

キーを間違えて押したときは

数字のタッチミス(置数ミス)

❶ C を押します。
表示が“0.”になります。

❷ 続けて置数し直します。
また、1つ消す を押すと数字を1桁だけ削除することができます。

計算命令キー(＋ － × ÷のいずれか)の押し間違い

❶ 続けて正しい計算命令キーを押します。

ゴハサン(クリア)にしたいときは

❶ AC(入)を押します。
すべてをクリアします。

エラー("E"表示)になったときは

以下のような状態になると"E"を表示し、計算できなくなります。

- **計算途中の数値または答えの整数部が10桁を超えたとき**
- **6÷0=のように、除数0のわり算を行ったとき**

※ エラーになったとき("E"を表示したとき)、計算を続ける場合はCを、新たな計算を始める場合はAC(入)を押してください。

困ったときは

	状態	考えられる原因	対処方法	参照ページ
電源	電源が入らない	電池が消耗している	電池を交換してください	70ページ
動作	表示画面が薄い	電池が消耗している	電池を交換してください	70ページ
	ちょっと目を離している間に電源が切れてしまう	電池が消耗している	電池を交換してください	70ページ
		自動電源オフ機能により電源が切れた	電源をＯＮにしてください	15ページ
	表示内容が異常	表示画面が薄くなったにもかかわらず、本機を使い続けた	電池を交換してください	70ページ

リセット(初期化)

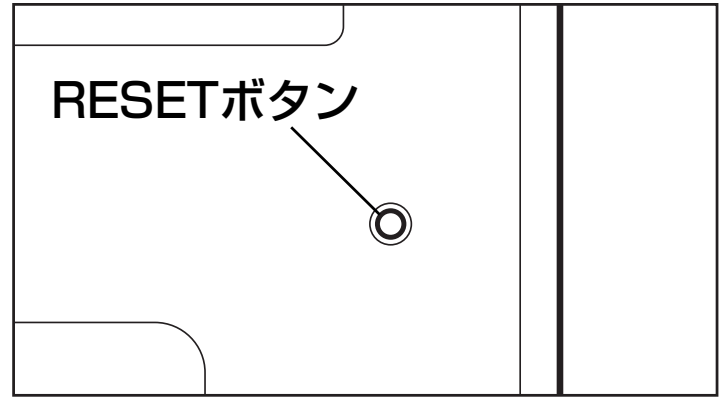
静電気の影響などにより、動きがおかしくなったり、操作を受けつけなくなったりすることがあります。
このようなときはリセット(初期化)を行ってください。
また、成績を消去したい場合もリセット(初期化)を行ってください。

■大切！ リセットについて

「RESET」ボタンを押すと、本機に記憶されている数値や設定はすべて消去されてしまいます。
大切な数値や設定は別途ノートなどに書き写してください。

❶本体裏面の「RESET」ボタンを先の細い棒のようなもので押します。

重要 「RESET」ボタンを押すものに、つまようじや鉛筆など、先端の折れやすいものを使わないでください。故障の原因になります。



❷本体表面の画面に「0.」と表示されて、リセットが完了します。

電源について

本機の電源には、リチウム電池(CR2032)を1個使用しています。
電池が消耗すると、表示画面が薄くなります。その場合は、なるべく早く電池を交換してください。

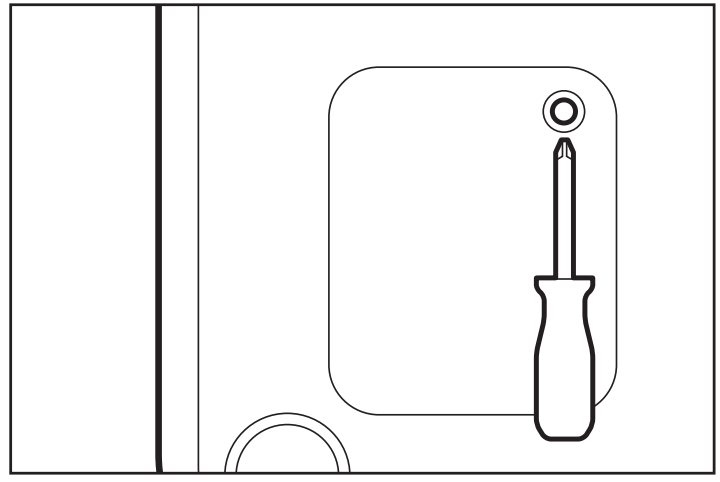
■大切！ 電池交換について

電池交換をすると、本機に記憶されている数値や設定はすべて消去されてしまいます。
大切な数値や設定は別途ノートなどに書き写してください。

※本機が正常に使用できても、４年に1 度は必ず電池を交換してください。

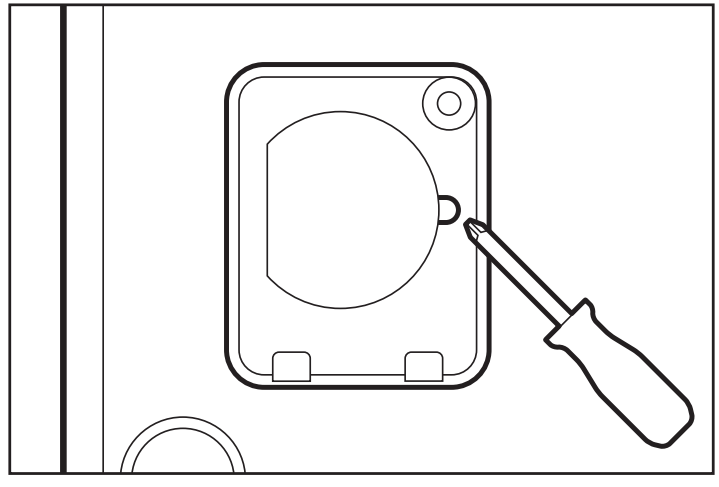
電池交換のしかた

❶ 本体裏側にある電池ブタのネジをドライバーで外します。



❷ 電池ブタを取り外します。
・ケース内部の部品には、触れないようにご注意ください。

❸ 電池の脇の穴にドライバーなどを差して電池を押し上げ、古い電池を取り外します。

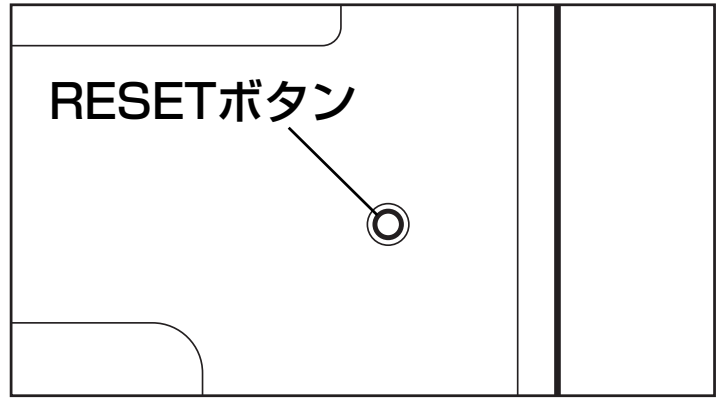


❹ 新しい電池の表面を乾いた布でよく拭いてから、＋側(平らな側)を上にして入れます。

❺ 電池ブタを❷と逆の要領で取り付けます。

❻ 電池ブタのネジをドライバーで留めます。

❼ 本体裏面の「RESET」ボタンを先の細い棒のようなもので押します。



重要 「RESET」ボタンを押すものに、つまようじや鉛筆など、先端の折れやすいものを使わないでください。故障の原因になります。

❽ 画面に「0.」と表示されて、本機が使用可能になります。

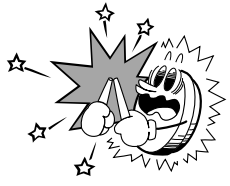
電池の取り扱い上の注意

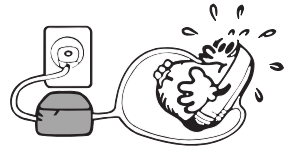
⚠警告

●電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となります。次のことは必ずお守りください。

- 分解しない、ショートさせない
- 加熱しない、火の中に投入しない
- 充電しない
- 極性（＋と－の向き）に注意して正しく入れる





⚠警告

●ボタン電池について

- ボタン電池を取り外した場合は、誤って電池を飲むことがないようにしてください。特に小さなお子様にご注意願います。
- ボタン電池は小さなお子様の手の届かない所へ置いてください。万一、お子様が飲み込んだ場合は、ただちに医師と相談してください。

⚠注意

●電池について

電池は使いかたを誤ると液もれによる周囲の汚損や、破裂による火災・けがの原因となることがあります。次のことは必ずお守りください。

- 本機で指定されている電池以外は使用しない
- 長時間使用しないときは、本機から電池を取り出しておく

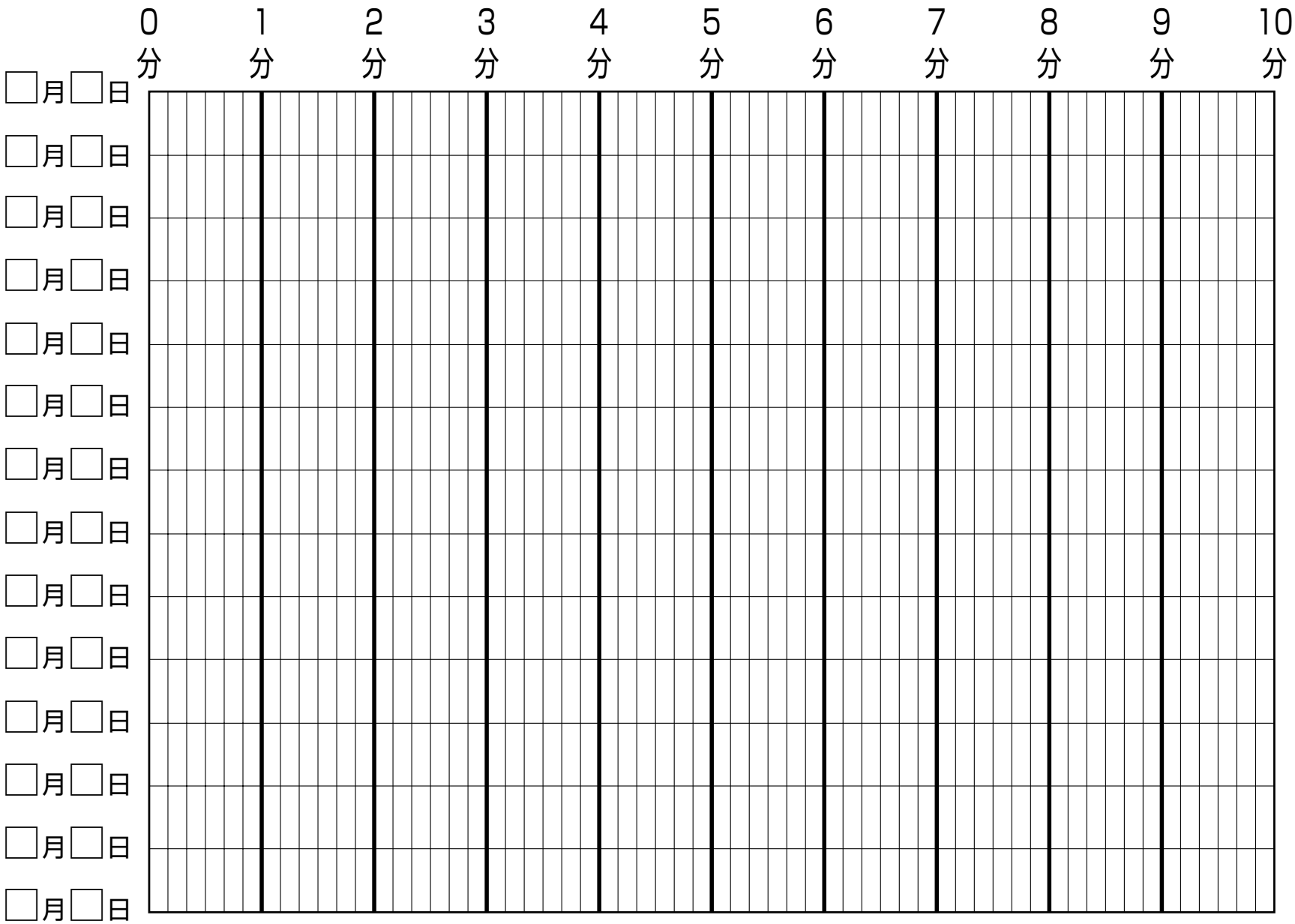
成績記録グラフ

毎日の「百ます計算」対応機能、脳鍛1（虫食い計算）、脳鍛2（2桁計算）、脳鍛3（計算順序）の所要時間を76ページのグラフを使って記録してみましょう（百ます計算対応機能の「点数」を記録したいときは、77ページのグラフをお使いください）。
各機能別に、色を変えて記入してください。
また、グラフは必要な枚数分、コピーしてお使いください。コピーは「拡大コピー」をすることをおすすめします。

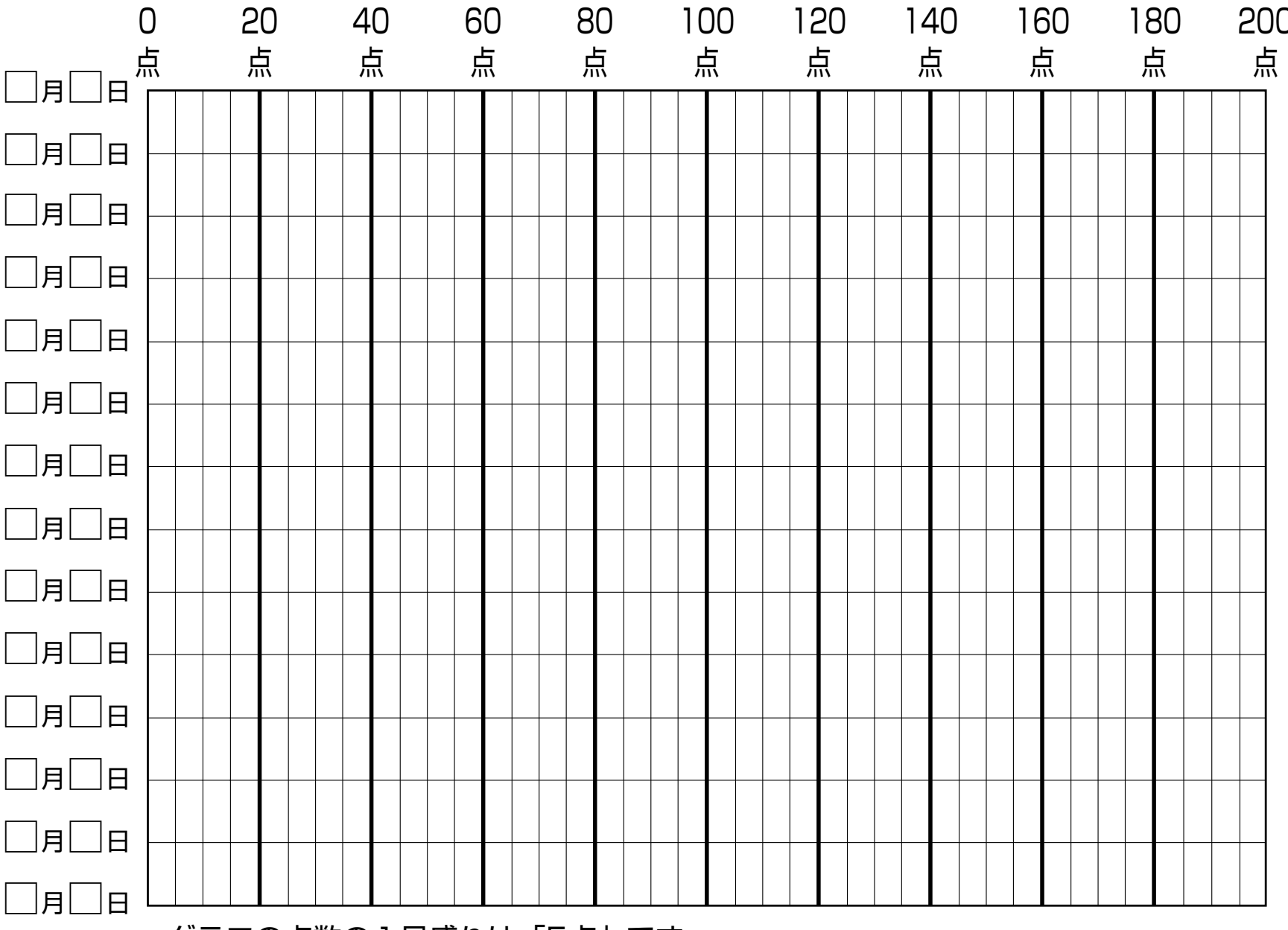
●グラフ記入の色分け表

		参照ページ	グラフ記入の色
百ます計算 対応機能	たし算	24ページ	（　　）色
	ひき算	24ページ	（　　）色
	かけ算	24ページ	（　　）色
	わり算	24ページ	（　　）色

		参照ページ	グラフ記入の色
脳鍛1 （虫食い計算）	たし算	34ページ	（　　）色
	ひき算	34ページ	（　　）色
	かけ算	34ページ	（　　）色
	わり算	34ページ	（　　）色
脳鍛2 （2桁計算）	たし算	40ページ	（　　）色
	ひき算	40ページ	（　　）色
	かけ算	40ページ	（　　）色
	わりあまり算	43ページ	（　　）色
脳鍛3 （計算順序）	たし算モード	46ページ	（　　）色
	ひき算モード	46ページ	（　　）色



・グラフの時間の１目盛りは「10秒」です。



・グラフの点数の１目盛りは「5点」です。

仕　様

●型式：EN-200S
●消費電力：0.005W
●電源および電池寿命（使用温度20℃）
• リチウム電池（CR2032）1個
1日1時間使用時（ブザーを「鳴る」にした場合）・・・・・・約2年
1日1時間使用時（ブザーを「鳴らない」にした場合）・・約3年
※使用環境や使用方法などにより変動します。
●オートパワーオフ：約6分で自動電源OFF
●使用温度範囲：0～40℃
●大きさ：幅87×奥行き150×厚さ10.5mm
●重さ：約100ｇ（電池込み）

監修者について

■陰山英男（かげやま　ひでお）
1958年、兵庫県生まれ。1980年、岡山大学法学部卒業後、教職の道へ。
1989年、兵庫県朝来町立山口小学校に赴任。
独自のプログラムに基づいた「読み書き計算」の徹底した反復学習に取り組み、子どもたちの学力を驚異的に向上させた。
その指導法は全国に広まり、「陰山メソッド」として教育者、保護者から注目を集めている。
2003年4月、広島県尾道市立土堂小学校校長に就任。
2005年2月より文部科学省・中央教育審議会の特別委員。
著書に『学力は家庭で伸びる』『学力の基礎は読み書き計算にある』（ともに小学館）、『本当の学力をつける本』『学力の新しいルール』（ともに文藝春秋）など多数。
2006年4月より、立命館大学 大学教育開発・支援センター教授、立命館小学校副校長に就任。
2006年10月より「教育再生会議」委員。